

Техническое Задание

“Мобильное приложение по сбору денег на подарок другу”

Концепция приложения

Приложение для централизованного и удобного сбора денег. Например, Подарок для друга. Для смартфонов с операционной системой Android, IOS.

Этапы работ по реализации проекта

1. Этап оценки стоимости и расстановка сроков
3. Этап разработки концепций дизайна и навигации
4. Этап разработки пользовательского интерфейса
5. Этап разработки функционала
6. Этап тестирования приложения
7. Этап продакшн

Порядок предъявления результатов работы

Исполнитель предоставляет список требований к серверам и ПО необходимых для разработки и функционирования приложения. Заказчик выполняет все технические требования, обговоренные на этапе "Оценка стоимости и расстановка сроков". Тестирование прототипов и ранних версий приложения производится на серверах заказчика. Так же все исходные файлы должны храниться на FTP сервере заказчика или в GIT системе заказчика. После завершения работы исполнитель должен произвести настройку сервера и установку всех необходимых компонентов для обеспечения функционирования приложения. Исполнитель предоставляет всю информацию необходимую для публикации приложения в App Store и Play Market.

Технические требования к проекту

Язык разрабатываемого приложения: **ENG/RUS**

Разрабатываемое приложение должно быть совместимо с устройствами на базе **Android 6.0** и выше, **IOS 10** и выше.

Серверная часть должна работать на серверах с ОС **Linux Ubuntu Server 18.04**, это обусловлено тем что для подавляющего большинства проектов заказчик использует данную ОС. Прочие требования Исполнитель может предъявить на этапе "Оценка стоимости и расстановка сроков"

Технические требования к дизайнерам

Макеты должны быть сохранены в TIFF формате с разделением слоёв, Промежуточные варианты, отправляемые для согласования и пр. могут быть предоставлены в jpg или png. Каждый элемент дизайна представляется в отдельном слое. Необходимо создать "Резиновый" шаблон. Если появится необходимость, нужно будет адаптировать шаблон под конкретные разрешения.

Фон рабочего экрана должен быть однородный и легко повторяющийся. Если использовать текстуру, то однородную и легко дублируемую.

Элементы дизайна, такие как пиктограммы, буллеты и т.п. в случае их многократного повторения представить в отдельном файле (формат TIFF). Все шаблоны разрабатываются для двух ориентаций: Вертикальная/Горизонтальная.

Термины, используемые в проекте.

Пользователь - Человек использующий клиентское приложение на устройстве с ОС Android/IOS.

Цель – Страница на которой размещается информация о сборе денег.

Группа - Импортированная из контактов смартфона группа пользователей.

Финишная дата - Дата, до которой ведётся сбор денег.

Разделить сумму на всех - При создании цели общая сумма, заданная автором, разделяется поровну между участниками, назначенными автором.

Список контактов - Список телефонных номеров, импортированных из контактов смартфона.

Описание структуры приложения

Регистрация

Окно регистрации вызывается кнопкой на странице входа. Пользователь указывает желаемое имя (оно используется для отображения в профиле) и выбирает Аватар (может загрузить свою фотографию). Так же указывает свои платёжные реквизиты (Я.Кошелёк или карту). После чего соглашается с правилами использования приложения (это может быть чек-бокс или подпись "С правилами сервиса ознакомлен и согласен"). Нажимает кнопку завершить регистрацию, открывается страница главная страница пользователя.

Главная страница пользователя

Основная страница пользователя, на ней отображаются все цели, в которых участвует пользователь. Список выстраивается так, что цели автором которых является сам пользователь, отображаются первыми, а цели, в которые добавлен пользователь ниже.

Каждая цель в списке имеет свой цветовой код

Зелёный - Пользователь совершил платёж.

Жёлтый - Пользователь назначен на цель, но ещё не совершил платёж.

Красный - Пользователь не совершил платёж. Финишная дата прошла.

Серый - Автор закрыл или удалил цель (такие цели можно удалить из списка)

Так же на главной странице отображается имя, аватар, и номер телефона Пользователя.

Создание цели

Для того что бы создать собственную цель, пользователь нажимает на соответствующую кнопку на главной странице. Пользователь попадает на страницу "создание цели".

Пользователь указывает имя и краткое описание цели. (например: День рождения Ивана Николаевича. Чаепитие 27.12.2020) Добавляет фото или выбирает изображение "шапки" цели. Указывает необходимую сумму и финишную дату. После пользователю предлагается Чек-Бокс "Разделить сумму на всех". Эта позволяет разделить необходимую сумму на всех пользователей, добавленных в цель поровну. Далее пользователь выбирает пользователей, добавляемых в цель.

Необходимо реализовать импорт Групп из Контактов смартфона. Открывая окно группы, можно исключить любой из контактов группы (например, у пользователя есть Группа в контактах "Коллеги". Пользователь выбирает эту группу после чего появляется страница с участниками этой группы. По умолчанию ВСЕ участники этой группы добавятся в цель, на данном этапе свайпом можно убрать контакты, которых пользователь не хочет добавлять в цель.) После чего пользователь нажимает кнопку "Добавить" пользователи добавляются в список участников Цели.

Стандартное добавление пользователей осуществляется на странице "Список пользователей" Отображается список ВСЕХ контактов пользователя. Они отображаются в алфавитном порядке с приоритетом на пользователей, зарегистрированных в приложении.

Если пользователь не зарегистрирован в системе при добавлении его в Цель ему должно прийти СМС с предложением зарегистрироваться и информацией о том, что его добавили в цель.

После того как пользователь нажмёт кнопку "Создать цель" Пользователям, добавленным в цель должно прийти PUSH уведомление.

Закрытие цели.

Цель закрывается автоматически:

1. Набралась необходимая сумма
2. Наступила финишная дата

Цель может закрыть автор цели. При этом необходимо указать причину "Закрытия цели" и достигли ли её. Например, Чаепитие отменяется/Я решил сам поздравить Ивана Николаевича).

После закрытия Цели Вся сумма, перечисленная на цель, перечисляется автору цели по его платёжным реквизитам, о чём отправляется PUSH уведомление ВСЕМ участникам цели.

Платёж на цель

При входе на главную страницу приложения пользователь видит все цели (Автором которых является, в которые добавлен)

Пользователь выбирает цель. Открывается окно цели, в котором указан прогресс, финишная дата, название, краткое описание. Список участников.

Если пользователя нет в списке контактов, то в списке участников цели отображается только имя и аватар.

Пользователь указывает сумму, которую хочет перечислить на цель (Если активирована опция "Разделить сумму на всех" сумма выбирается автоматически и изменить её нельзя)

После нажатия кнопки оплатить пользователю предлагается выбрать платёжного посредника и далее процесс оплаты по сценарию платёжного посредника.

После того как платёж проведён у пользователя цель в главном меню становится зелёного цвета.

Список контактов в главном меню

При открытии этой страницы появляется список контактов пользователя отсортированные по алфавиту. Приоритетно отображаются зарегистрированные в приложении пользователи. После так же отсортированные по алфавиту не зарегистрированные пользователи.

